

Паршина Е. В. Прерванная дидактическая игра и ее влияние на обучение детей английскому языку / Е. В. Паршина, М. В. Полякова // Социокультурное пространство России и зарубежья : общество, образование, язык. Выпуск 7. — Екатеринбург : Ажур, 2018. — С. 141—147

УДК 372.881.1

© **Паршина Елена Владимировна (2018)**, магистрант, Российский государственный профессионально-педагогический университет; педагог дополнительного образования Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детско-юношеский “Созвездие”» (Екатеринбург, Россия).

© **Полякова Марина Васильевна (2018)**, кандидат педагогических наук, доцент, Российский государственный профессионально-педагогический университет (Екатеринбург, Россия), akvamarin1110@mail.ru.

Прерванная дидактическая игра и ее влияние на обучение детей английскому языку

Аннотация. Исследуется проблема создания с помощью эффекта Зейгарник условий продуктивного дискомфорта при проведении дидактических игр на занятиях английского языка для детей от 6,5 до 12 лет в системе дополнительного образования. Доказывается, что применение прерванных дидактических игр во время изучения английского языка является эффективным, поскольку создаются условия продуктивного дискомфорта, в которых разный начальный уровень знаний обучающихся становится более однородным. Отмечается, что разработанные автором упражнения обеспечивают хорошее запоминание лексики и создают высокую мотивацию детей к изучению английского языка.

Ключевые слова: дидактическая игра; эффект Зейгарник; закон Йеркса-Додсона (условия продуктивного дискомфорта); принцип природосообразности; метод полисенсорности познания.

© **Parshina Elena V. (2018)**, master's degree student, Russian State Vocational Pedagogical University; teacher of additional education Municipal budget institution of additional education «Children and youth's center “Constellation”» (Yekaterinburg, Russia).

© **Polyakova Marina V. (2018)**, PhD in Pedagogy, associate professor, Russian State Vocational Pedagogical University (Yekaterinburg, Russia), akvamarin1110@mail.ru.

Interrupted Didactic Game and Its Impact at Memorization and Motivation in Learning English Language

Abstract. The problem of creating conditions of productive discomfort by means of Zeigarnik effect during didactic games in English classes for children from 6,5 to 12 years in the system of additional education is investigated. It is proved that the use of interrupted didactic games during the study of English is effective, because the conditions of productive discomfort are created, in which different initial level of students' knowledge becomes more uniform. It is noted that the exercises, which developed by the author, provide good vocabulary memorization and create children's high motivation in learning English.

Key words: didactic game; Zeigarnik effect; Yerkes-Dodson law (conditions of productive discomfort); the principle of nature difference; the method of polysensory cognition.

Важность знания иностранного языка сложно переоценить. Большинство современных средств коммуникации ориентировано на людей, владеющих языком, преимущественно английским. Изучение иностранного языка может иметь разные цели, но если мы решим овладеть им на разговорном уровне, то обычно требуются особые методические условия. К таким условиям можно отнести дополнительное образование, где обучающийся не находится в оценочной системе школы и где он может приобретать разговорные навыки в игровой обучающей среде.

Еще Джон Дьюи сформулировал идею опоры обучения на непосредственный опыт и интерес учащихся. Обучение строится так, «чтобы учебная работа и учение протекали естественно и с необходимостью создавались такие условия и, как их результат, такие действия учащихся, вследствие которых они не смогут не научиться. Ум ребенка будет сосредоточен не на учебе или учении. Он направлен на делание того, что требует ситуация, тогда как обучение является результатом» [Dewey, 1928, p. 13]. В свою очередь, в современных исследованиях М. В. Кларина указывается на «изменение позиции учащегося, проживание им учебного процесса в роли активного его участника — участника исследования, игры...» [Кларин, 1995, с. 7].

В системе дополнительного образования дети, попадающие в одну группу и занимающиеся вместе, имеют разный уровень знания английского языка, разные способности и усидчивость. Это затрудняет прове-

дение совместных занятий. Исходя из описанной ситуации, нами была сформулирована проблема: возможно ли создать условия продуктивного дискомфорта, в которых уровень знания английского языка станет одинаково высоким и продуктивным для всех обучающихся? Насколько продуктивным окажется введение практики прерываемых дидактических игр для того, чтобы в конечном итоге уровень знания английского языка достиг желаемого разговорного уровня?

Гипотеза исследования. Если вовремя на определенной стадии дидактической игры, когда интерес к ней максимальный, прерывать ее, то условия изучения иностранного языка станут близки к условиям продуктивного дискомфорта. Проявится эффект Зейгарник и запоминание изучаемых английских слов повысится в 1,9 раза [Зейгарник, 1986, с. 20]

Цель исследования. Доказать, что прерываемая дидактическая игра является средством, создающим условия продуктивного дискомфорта.

Поставленная цель определяет решение следующих задач:

1. Определить уровень знаний языка в 6 возрастных группах (выборка из 55 человек в возрасте от 6,5 до 12 лет).
2. Произвести опрос обучающихся для того, чтобы определить цель и планируемый результат обучения к концу учебного года.
3. Подобрать необходимую дидактическую игру, целью которой является развитие у детей полисенсорности познания (изучение новых слов по определенной теме; распознавание на слух и закрепление правильного произношения новой лексики).
4. Изучить метод проведения незаконченной дидактической игры: (изучить феномен эффекта Зейгарник, феномен продуктивного дискомфорта, вызываемого прерыванием дидактической игры; спрогнозировать результаты: изменение числа запоминаемых слов и динамику мотивации к обучению).
5. Протестировать разработанную методику — прерываемой дидактической игры во время занятий по английскому языку.
6. Замерить результаты тестирования разработанной методики.
7. Определить прямые и косвенные результаты.
8. Осуществить коррекцию созданной методики.

На наш взгляд, прерываемые дидактические игры — это новое в системе дидактических игр на английском языке, так как в литературе по педагогике нами не найдено применения эффекта Зейгарник в дидактических играх.

И. А. Зимняя указывает на то, что «...необходимо сочетать воздействие через интеллект на чувства и воздействие через чувства на интеллект. Процесс обучения должен вносить изменения не только в интеллектуальную сферу ученика, но и в психическое развитие его личности в целом....» [Зимняя, 1991, с. 167]. А это всегда может обеспечить дидактическая игра, она же позволяет учащимся самим решать возникающие проблемы, а не просто быть наблюдателями. «К тому же игры создают потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную. Они обеспечивают учебную среду, незамедлительно реагирующую на действия учащихся. Учебные игры позволяют «сжимать» время. Все игры, а в особенности учебные психологически привлекательны для учащихся», как отмечает М. В. Кларин [Кларин, 1995, с. 96].

Научной основой проведенного исследования стали следующие положения:

(1) Игровые технологии, реализуемые в разработке таких «технологических моделей обучения, которые направлены на достижение практически всеми учащимися заданных эталонных результатов на уровне гарантированного минимума» [Кларин, 1995, с. 8].

(2) Закон Йеркса-Додсона: в педагогике и психологии наблюдается зависимость наилучших результатов от средней интенсивности мотивации. Существует определенная граница, за которой дальнейшее увеличение мотивации приводит только к ухудшению результатов обучения [Yerkes et al., 1908, с. 481]

(3) Эффект Зейгарник: эффект незавершенного действия в результате проведенных психологических исследований доказано, что незавершенные действия запоминаются лучше, чем завершенные в 1,9 раза [Зейгарник, 1986, р. 20]

(4) Принцип природосообразности. А. Дистервег полагал, что разумно организованная работа с детьми «должна строиться с учетом принципов: природосообразности (учет возрастных и индивидуальных особенностей физического и психического развития ребенка)» [Дистервег, 1956, с. 139].

(5) Метод полисенсорности познания — Я. А. Коменский указывал, что на занятиях должно быть «меньше напрасного труда, а больше досуга, радостей и основательного успеха...» [Коменский, 2009].

Условия проведения исследования. Занятие длится 45 минут в системе дополнительного образования в Муниципальном бюджетном учреждении

дении дополнительного образования «Центр детско-юношеский “Со-звездие”» среди обучающихся в количестве 55 человек в 6 возрастных группах (в возрасте 6,5—12 лет) в течение 6 учебных часов (общее количество часов во всех группах составило 36).

Особенностью и обязательным условием предлагаемой методики дидактических игр является их прерывание. В дальнейшем возвращаемся к игре только после этапа чтения или изучения грамматики, которое проходит в более активной форме, в течение 15 минут, так как дети находятся в предвкушении дальнейших действий игры и чувствуется их высокая мотивация на занятии.

Дидактическая игра называется «Try to guess» («Постарайся угадать»).

Цель данной дидактической игры — выучить 30 слов на тему «Animals and Birds».

Материалы: 30 моделей — игрушек животных и птиц: a tiger, a monkey, a kangaroo, a lion, a rabbit, a deer, a sheep, a parrot, a cat, a dog, a hamster, a pig, a horse, a wolf, a fox, a cow, a hare, a hen, an eagle, an ostrich, an owl, an elk, a cock, a pigeon, a goose, a duck, a donkey, a whale, a goat, a bear.

Описание игры: завязываем глаза одному из обучающихся, раскручиваем его и подводим к столу, далее дается команда: «Try to guess!» (Постарайся угадать). Ребенок берет игрушку, тактильно пытается определить, что это, и назвать ее по-английски. Остальные дети бурно реагируют на его предположения: «Yes, you’re right! It is an ostrich!» или «No, you’re wrong. It is not an owl!»

Существует несколько вариантов этой игры:

(1) Завязываем глаза одному из обучающихся. Далее выбирается ведущий из числа обучающихся, он на выбор достает из мешочка и раскладывает не все игрушки, а только 7—8, которые хуже знает угадывающий ребенок. Остальные дети в это время помогают тем, что дают подсказки описательного характера (It is big. It is pink. It is round. It lives in the farm.). Этот вариант использую на 2—3 занятиях по данной теме.

(2) Все игрушки прячутся в мешочек и дети по очереди на ощупь определяют по-английски название животного, а потом достают его. При этом варианте игры остальные дети не задействованы, поэтому такой вариант использую, когда скорость тактильного определения игрушки и сопоставления с английским названием уже высоки и играющему не нужна помощь других детей.

Примечание. При проведении игры дети должны узнать 30 слов по теме «Animals and Birds». Игра за урок прерывается два раза. Препода-

ватель прерывает игру, не дав всем детям доиграть. Но, так как поиграть хотят все обучающиеся, преподаватель обещает, что как только дети прочитают (или позанимаются грамматикой) сразу, же вернутся к игре. Поэтому обучающиеся значительно быстрее и заинтересованнее занимаются чтением, чтобы было время продолжить игру.

Начальные знания (результаты первого урока по этой теме) по теме «Animals» были следующие: 4 слова у 15 % (8 обучающихся), 3 слова у 22 % (12 обучающихся), 2 слова знало 35 % (19 обучающихся) и только одно слово знало 28 % (16 обучающихся).

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. После проведенных игровых занятий по данной методике (6 занятий по 45 минут, общее количество часов 36 часов со всеми шестью группами; 3 варианта этой игры), обучающиеся узнают слова на слух: 27 слов из 30 изученных — 2 % (1 обучающийся), 28 слов — 7 % (4 обучающихся), 29 слов — 11 % (6 обучающихся) и все 30 слов знают 80 % (44 обучающихся).

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ. Эффект прерванной игры позволяет создать условия продуктивного дискомфорта. В результате дети запоминают в 2,1 раза больше новых слов по сравнению с группами, в которых такая игра не проводилась. Кроме этого, изменяется мотивация к изучению языка. Обучающиеся с интересом ждут следующего занятия.

Выводы. В результате исследования мы подтвердили гипотезу, согласно которой прерываемая дидактическая игра является средством, создающим условия продуктивного дискомфорта, в которых обучение английскому языку является эффективным. Это проявляется, в частности, в том, что различный начальный уровень знаний обучающихся становится более однородным, а это, в свою очередь, позволяет оптимизировать процесс обучения.

Созданная разработка хорошо принимается учебной аудиторией и дает эффект в виде освоения лексики в 2,1 раза лучше, чем в стандартных условиях. Не менее ценным является удерживающаяся высокая мотивация изучения английского языка у обучающихся в системе дополнительного образования. Данное исследование продолжается.

Литература

1. *Дистервег А.* (Из кн. Руководство к образованию немецких учителей) : Избранные педагогические сочинения / А. Дистервег. — Москва : Учпедгиз, 1956. — С. 136—203.

2. *Зейгарник Б. В.* Патопсихология [Электронный ресурс] / Б. В. Зейгарник. — Москва : Издательство Московского университета, 1986. — 288 с. — Режим доступа : http://bookap.info/klinika/ zeygarnik_patopsihologiya/gl 20.shtm.
3. *Зимняя И. А.* Психология обучения иностранным языкам в школе / И. А. Зимняя. — Москва : Просвещение, 1991. — 222 с.
4. *Кларин М. В.* Инновации в мировой педагогике : обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. — Рига : НПЦ «Эксперимент», 1995. — 176 с.
5. *Коменский Я. А.* Учитель учителей [Электронный ресурс] / Я. А. Коменский. — Москва : Карапуз, 2009. — 288 с. — Access mode: http://makarenko-museum.ru/Classics/Komensky/01_Comenius_Mother_school.Html.
6. *Dewey J.* Progressive education and the science of education / J. Dewey. — Wash., 1928. — 13 p.
7. *Yerkes R. M.* The relation of strength of stimulus to rapidity of habit-formation / R. M. Yerkes, J. D. Dodson // Journal of comparative neurology and psychology. — 1908. — V. 18. — Pp. 459—482. — Access mode : http://www.viriya.net/jabref/the_relation_of_strength_of_stimulus_to_rapidity_of_habit-formation.pdf.